

## GÉNERO, MODO Y FÓRMULA EN LA CIENCIA FICCIÓN. TEORÍA Y ANÁLISIS

*Noemí Novell Monroy*

Universidad Nacional Autónoma de México

---

Se puede decir con bastante seguridad que una de las maneras más usuales o recurridas en que nos acercamos a la ciencia ficción como género es no sólo a partir de la observación de sus características o rasgos distintivos, sino también desde su parcelación en subgéneros. Desde luego, esto ha resultado, en la mayoría de las ocasiones, muy útil, pues ayuda a configurar un panorama en el que podemos estar atentos, sobre todo, a los temas y motivos de los que se ocupa la ciencia ficción. Y es que, como señala Alastair Fowler, “Division of kinds into subgenres normally goes by subject matter or motifs” (Fowler, 1982: 112). Sin embargo, en el caso de la ciencia ficción, la división en subgéneros no necesariamente se acoge a lo mencionado por Fowler, y podemos encontrar criterios muy diversos de clasificación. Así, por ejemplo, George Mann (2001: *passim*) considera por lo menos quince subgéneros que he procurado ordenar de acuerdo al núcleo que rige a cada uno de ellos. De este modo, según el tipo de ciencia utilizada en la narración, tenemos ciencia ficción *hard* o *soft*; según el tipo de mundo representado en la narración, nos enfrentamos a una ciencia ficción de futuro lejano, futuro cercano, postapocalíptica o postholocáustica, de mundo alternativo, *steampunk* o *cyberpunk*; según su vinculación con otros géneros, existen, entre otras, ciencia ficción cómica, criminal o de terror; según su inclinación ideológica, podemos observar la ciencia ficción humanista, militarista o ecológica; e incluso hay otros subgéneros de difícil localización específica, como la ciencia ficción literaria (vinculada con la ciencia ficción *soft* y la Nueva Ola) o la *space opera*.

Como se hace obvio a partir de las categorizaciones arriba presentadas, no sólo son difusos –en términos de su diversidad agrupadora– los criterios para definir los subgéneros, sino que pueden también tender al infinito. A mi juicio, las dificultades que presenta este tipo de clasificación son evidentes. Más allá de los posibles solapamientos que podemos hallar entre un subgénero y otro –*Starship Troopers* (1959), de Robert Heinlein, por ejemplo, podría

ser igualmente interpretada como ciencia ficción militarista o ciencia ficción dura (*hard*), si atendemos a sus preocupaciones por resaltar lo que su autor considera correcto o incorrecto en términos de caminos que seguir y de maneras de comportarse de los seres humanos; la *Mars Trilogy* (1993-1996), de Kim Stanley Robinson, no es sólo una *space opera*, sino también un texto con profundos cuestionamientos ecológicos y políticos; *El juego de Ender* (1987) puede verse, de manera similar a *Starship Troopers*, como ciencia ficción política o humanista, pero también tiene visos de *cyberpunk*, debido a su temprana utilización de las interfases con computadoras; y así sucesivamente—, la división subgenérica, en efecto, conduce al infinito de la clasificación. Aunque puede ser útil en términos tematólogicos o de motivos, y lo es, puede también ser engañosa por la subjetividad de la que puede ser objeto, pues hemos de recordar que, según Claudio Guillén: “el crítico es quien sin cesar elige, extrae, cita [...] las formas y los temas, más que entidades discretas, son elementos parciales cuyo montaje se debe en definitiva a la intervención del lector” (Guillén, 1985: 249).

Si bien no estoy *en contra* de la clasificación por subgéneros, y la encuentro incluso útil para un tipo de investigación —tematólogica, principalmente, y tanto diacrónica como sincrónica, con el fin de descubrir cómo ciertos temas o motivos se modifican en el tiempo, o cómo son tratados por autores diversos en un cierto periodo—, pero atendiendo a la dificultad —e incluso la práctica imposibilidad— de definir tajantemente un género, pues sus fronteras siempre serán móviles, es un tipo de categorización que puede tender a la reducción. Así pues, mientras que no me puedo sustraer por completo de las clasificaciones subgenéricas, tampoco considero que sean la forma óptima de observar la ciencia ficción como fenómeno literario y, sobre todo, genérico. De este modo, mientras que reconozco la utilidad de la clasificación subgenérica para ciertos fines —y siempre teniendo en cuenta que, por provenir del género, el subgénero será tan móvil como éste—, me parece que hay otra manera de observar a la ciencia ficción en sus especificidades intragenéricas que no es tan limitante como el subgénero y que a la vez permite su vinculación con otros géneros.

Un postulado base para la comprensión de mi planteamiento es que la ciencia ficción como género no posee rasgos estructurales propios y en muchas ocasiones se acoge a las estructuras otorgadas por otros géneros para narrar sus historias. La ciencia ficción como género dominante, sin embargo, es definible como tal —como género— porque en una narración estarán presentes mayoritariamente ciertos rasgos distintivos, en particular la idea absolutamente novedosa y la dislocación con respecto a la realidad empírica que, sin embargo, obliga a volver a ésta como referencia.

Así pues, si entendemos la ciencia ficción como un género que domina en un texto, veremos que, de cualquier manera, hará uso de otros géneros para vehicular su narración. En estos casos, siempre será la ciencia ficción la que mantenga el mando de la narración entera; es decir, sin el contenido cienciaficcional la historia decae y es, de hecho, imposible. Retomando la figura utilizada por Rick Altman (1999), la ciencia ficción es en estos casos el sustantivo categórico, sin el cual, evidentemente, no nos estaríamos enfrentando a una narración de ciencia ficción, aunque haga uso de otros géneros; los otros géneros serían, entonces los adjetivos que califican, modulan o modifican a la ciencia ficción.

Dos ejemplos son pertinentes aquí: *Flowers for Algernon* (1966), de Daniel Keyes, e *Hyperion* (1989), de Dan Simmons. Brevemente, *Flowers for Algernon* relata, con un formato de diario, de “Informes de Progresos”, el tránsito de Charlie Gordon del retraso mental a la genialidad y de vuelta al retraso mental. Aquí, Keyes no utiliza solamente el formato, la estructura de la novela epistolar –los informes de Charlie están dirigidos explícitamente a sus médicos, por lo cual se constituyen en epístolas–, sino también de la *bildungsroman*, de la novela de crecimiento, que, por cierto, se puede decir que subvierte, pues en lugar de presenciar la exaltación del héroe, vemos su dudoso ascenso hasta una genialidad arrogante y aplastante hacia los que lo rodean, y más tarde su caída. En *Flowers for Algernon*, entonces, se hace uso de por lo menos dos géneros para vehicular la narración cienciaficcional. Con todo, lo que se torna evidente es que esta narración dejaría de existir como es, si en su centro no yaciera la premisa cienciaficcional de la posibilidad de alterar la inteligencia y la conciencia a partir de una operación quirúrgica. La novela, de hecho, podría estar narrada en cualquier otra forma, pero lo que le otorga la genericidad de ciencia ficción es esa idea rectora y absolutamente innovadora.

En *Hyperion*, por otra parte, Dan Simmons utiliza el modelo de *The Canterbury Tales*. Aquí, encontramos a siete peregrinos –un cónsul, ex embajador en el planeta Hyperion; una detective privada; un militar; un académico, padre de familia, quien lleva a su hija pequeña en brazos; un sacerdote; un poeta y un caballero templario– que se dirigen a las Tumbas del Tiempo para enfrentarse al Alcaudón, su guardián. Cada uno de ellos ha emprendido esa peregrinación por razones distintas, y cada uno de ellos cuenta su historia, a la manera de los peregrinos de Canterbury –excepto el templario, que desaparece misteriosamente–. El esquema es claro: cada peregrino tiene una motivación diferente para enfrentarse al Alcaudón, el Señor del Dolor y, con el fin de conocerse mejor, de pasar las largas noches y de tratar de encontrar una estrategia de lucha adecuada, todos cuentan sus respectivas historias. De

nuevo, de manera similar a *Flowers for Algernon*, *Hyperion* depende de la idea de que hay un ser, el Alcaudón, cuya naturaleza verdadera no se conoce con certeza, aunque sabemos que es monstruoso y mata a todo el que se le acerca; de que los humanos han colonizado varios planetas de galaxias diversas, que viajan a una velocidad superior a la de la luz y, sobre todo, de la idea de que el tiempo como lo conocemos se ha modificado. Esto último se hace patente en especial en la historia del Dr. Sol Weintraub, quien lleva a su hija en brazos. Su hija fue antes una investigadora en las Tumbas del Tiempo y, mientras se encontraba allí, hubo una perturbación temporal que provocó que comenzara a decrecer, en lugar de crecer; es decir, con cada día que pasa, ella tiene un día menos y no un día más de vida; por eso ahora es una bebé y su padre busca revertir el proceso antes de que ella desaparezca. Todos los peregrinos tienen algún tipo de vínculo y de misión que llevar a término una vez que se encuentren con el Alcaudón, quien aparentemente tiene poder sobre las Tumbas del Tiempo. El modelo de Chaucer, entonces, funciona como nexo entre las diversas historias; en este caso, sin embargo, remite a historias de búsqueda y depende directamente de la idea de unas Tumbas del Tiempo, vigiladas por una entidad que no es terrestre ni humana, pero tampoco es explícitamente extraterrestre ni sobrenatural. Al igual que *Flowers for Algernon*, la anécdota se pudo haber relatado en otras formas, de manera que la estructura cuentística del tipo de las *Canterbury Tales* se vuelve subsidiaria a la idea cienciaficcional. *Hyperion*, tanto como *Flowers for Algernon*, no pueden ser sin su contenido cienciaficcional.

En lo que esto redundo, que se descubre a partir de estos ejemplos, es que en aquellos textos en los que la ciencia ficción se erija como dominante, sin cuya presencia la narración no es posible, podemos postularla como género. Este comportamiento, sin embargo, no ocurre en todos los textos vinculados a la ciencia ficción, y no en todos domina ésta.

Una segunda forma en que la ciencia ficción está presente en los textos es a la manera de un modo, el cual no es generalmente estructural, a diferencia del género, que se define usualmente como estructural. Si entendemos al modo parcialmente como un impulso, pues es, más bien, un impulso incompleto, observaremos que la ciencia ficción se puede presentar en numerosos textos. Es decir, al entender al modo como un impulso incompleto, veremos que éste no es el dominante en el texto, no tiene el mando de la narración, y habrá otro género que domine. De nuevo haciendo uso de la nomenclatura de Altman, el modo es, en este caso, un adjetivo que depende del sustantivo categórico para tener algo a lo que modificar, o modular, y entonces cobrar sentido. De esta forma, así como el sustantivo se presenta como una entidad independiente que puede o no ser modificada, pero que puede alcanzar mayor fuerza al entrar en

contacto con el adjetivo, éste es dependiente de un sustantivo, y siempre lo necesitará para poder transmitir su información. Entendido entonces el modo como capaz de modular o modificar un texto, se entiende por lo tanto que está subordinado al género, pues es el género el que domina la narración. En la ciencia ficción esto es particularmente notorio y relevante, pues, así como ella tiende a hacer uso de otros géneros o formas narrativas para vehicular sus propias preocupaciones e ideas, es también muy común que otros géneros la utilicen en la misma medida.

Un ejemplo interesante de este comportamiento es *Soy leyenda* (1954), de Richard Matheson. Mientras que esta novela tiene algunos rasgos cienciaficcional —en particular las explicaciones que el protagonista da a la pandemia que lo convierte en el único ser humano vivo en la Tierra, o los experimentos científicos (o, más bien, pseudocientíficos) que realiza con el fin de elaborar una vacuna—, el soporte general del texto depende del terror. Es decir, *Soy leyenda* está afincada narrativamente en la persecución constante de un hombre por una nueva raza de vampiros, en sus modos de huir o esconderse de ellos, en sus conflictos y cuestionamientos al encontrarse solo en el mundo. Al mismo tiempo, justamente debido a las reflexiones de este hombre sobre el fin de la especie humana y del surgimiento de una nueva especie que la sustituye —que son planteamientos usualmente relacionados con la ciencia ficción—, se podría argumentar que en *Soy leyenda* domina este género. Sin embargo, no son sólo la brevedad y vaguedad en el tratamiento de los asuntos científicos, o la poca importancia que se da a cuestionar por qué la especie humana está siendo sustituida lo que convierten a *Soy leyenda* en un texto en el que la ciencia ficción es un modo. Es, sobre todo, que estos planteamientos no dominan la narración; son accesorios y no imprescindibles, y sirven, más bien, como apoyo para la idea dominante del surgimiento de una nueva raza vampírica.

Algo similar ocurre en *Ojos verdes* (1984), de Lucius Shepard. Si bien en esta novela el planteamiento científico es más poderoso que en la comentada arriba —se trata de un experimento en el que los muertos son revividos por medio de complicados procedimientos con el fin de aguzar sus facultades mentales, sensoriales y extrasensoriales—, el texto completo está dominado por un ambiente de brujería y vudú, y por explicaciones poco o nada científicas de los sucesos que acaecen. Las curaciones de enfermos terminales, por ejemplo, son explicadas en términos de “canales energéticos” que transitan del sanador al paciente, y a partir de la capacidad del primero para ordenar adecuadamente los flujos de energía del enfermo.

En estos ejemplos, pues, si bien no es posible decir que la ciencia ficción no está presente en lo absoluto, sí se puede postular que funciona más como

un accesorio para el texto y sus planteamientos centrales, que como una idea rectora. Aquí, entonces, no nos enfrentamos a la ciencia ficción como un género, sino como un modo, que contribuye al desarrollo textual pero que no lo dirige, de manera que está subordinada a otros géneros, los apoya y ciertamente ayuda a construir una historia emocionante que mueve a la reflexión, pero no es el elemento dominante en ella. En estos casos, la ciencia ficción es, entonces, subsidiaria y adjetival a otro género.

Una manera más de funcionamiento de la ciencia ficción es la fórmula. Si concebimos la fórmula como aquella que extrae los elementos más icónicos o representativos de un género, veremos que ésta está presente en una buena cantidad de textos, tanto en la literatura como en otros medios. Aquí, me refiero principalmente al tipo de elementos asociados a la ciencia ficción, los cuales son resaltados por A. A. Berger en *Popular Culture Genres*. En general, se puede decir que este tipo de elementos, al convertirse en formulaicos, son desnudados de su significación de idea cienciaficcional innovadora y se tornan, entonces, en artilugios, ambientes o personajes cuya función ya no es la de la ciencia ficción como género —a saber, provocar una dislocación tal con respecto al mundo empírico, que de cualquier manera se relaciona con éste, que el lector o espectador se ve obligado a retornar a él para confrontar ambos mundos y, entonces, descubrir actitudes de solapamiento o cuestionamiento—, sino que, sencillamente, están ahí porque de alguna manera son necesarios para la narración. Esta necesidad, sin embargo, no es estructural ni de contenido, y se revela más bien como un agregado sin el cual el texto puede funcionar a la perfección.

Concebir la participación de la ciencia ficción en otros géneros como meramente formulaica no implica que me refiera a ella de manera peyorativa. Es decir, planteo aquí que otra de las formas en que la ciencia ficción se vincula con otros géneros es por medio de las fórmulas, pero no me parece que esta participación sea menos importante de explorar o menos valiosa. Al contrario, a la vez que por medio de la fórmula podemos detectar centros de atención y, en buena medida, patrones de innovación y repetición, no podemos olvidar que, al enfrentarnos a un género “de género”, éste será dependiente en mayor o menor medida de las fórmulas. El punto aquí es que mientras que se puede vincular directamente a los textos que utilizan a la ciencia ficción como fórmula con este género, en realidad la usan sólo como pretexto para contar otras historias, no necesariamente vinculadas a la ciencia ficción. Es decir, si extraemos los elementos cienciafccionales de este tipo de narraciones, veremos que se siguen sosteniendo y siguen funcionando sin ningún problema, cosa que no ocurre cuando la ciencia ficción es el género dominante.

Un caso que sirve para ejemplificar el comportamiento formulaico es el de *Almas* (1982), de Joanna Russ, que ganó el premio Hugo de 1983. Aquí, la historia está situada en un lugar de Alemania durante una invasión de los “hombres del Norte” –los vikingos– a una abadía, dirigida por la abadesa Radegunda. El relato es narrado por su “hijo adoptivo”, un niño que durante la invasión tenía siete años –y que al narrar es ya abuelo– y era maltratado por su padre y su madrastra, por lo que Radegunda decidió llevarlo con ella a la abadía. Radegunda es una mujer mayor para la época en que está situada la narración –tiene un poco más de cuarenta años–, excepcionalmente inteligente, sagaz y perceptiva, capaz de ver el interior de los corazones de la gente. Ya desde niña su inteligencia asustaba a quienes la rodeaban, pues aprendió a leer y traducir latín desde los dos años. Una mujer altamente cultivada, al convertirse en abadesa –después de mucho estudio y muchos viajes–, es también piadosa, amorosa y entregada con su pueblo. Al llegar los vikingos a invadir, ella se comunica con ellos en su lengua, y hace un pacto para que se lleven la riqueza pero no maltraten a la gente. El pacto es traicionado y Radegunda obliga al jefe de los vikingos –Thorvald Einarsson– a dejarla libre, después de tres días de espera, para que ella se pueda “reunir con su gente”. En venganza por haber roto el pacto, Radegunda maldice a Thorvald prestándole “sus ojos”, es decir, su capacidad de ver el mundo real y el interior de los humanos, y convirtiéndolo en “Thorvald el Pacificador”, que nunca encontrará la paz (cf. Russ, 1983: 76). Todo parece ser una historia realista, en la que hay una mujer particularmente perspicaz, con la habilidad de mantener en paz a propios y extraños, que se pone furiosa cuando es traicionada y su gente maltratada. Pero al “volver con su gente”, nos damos cuenta de que Radegunda es en realidad extraterrestre; su gente se asienta en la Tierra con forma humana durante un cierto tiempo, con el fin de aprender y ayudar, hasta que ya no lo soportan más y tienen que volver con los suyos o morir. El retorno de Radegunda con su gente es narrada de la siguiente manera:

Entonces apareció gente en el interior de aquella brillantez, hombres y mujeres, todos vestidos de blanco, y extendieron sus brazos hacia nosotros [...] Una cosa curiosa era que, al aproximarme, podía ver que no estaban de pie en el suelo, como sería natural, sino más elevados, dentro del resplandor, y que sus ropas blancas no se parecían en absoluto a las nuestras, pues se aferraban al cuerpo de manera que podían verse la piernas de las personas hasta el lugar en que se unían, incluso las de las mujeres. Y algunos de ellos eran como nosotros, pero la mayoría tenían un color más oscuro y algunos parecían como si les hubieran tiznado con hollín... Aquellas personas vestidas de blanco tenían rostros juveniles, pero sus cabezas eran como huevos. ¡No tenían ni un solo pelo en sus cúpulas! (Russ, 1983: 70-71, 75).

Si bien no se menciona explícitamente ningún tipo de nave extraterrestre, ni que Radegunda tenga poderes sobrehumanos —es capaz de curar a un moribundo, sin embargo, de la noche a la mañana, con su sola presencia—, la aparición de los congéneres de Radegunda y la solución que se da a su salida es una especie de *deus ex machina* en la que lo menos importante es de dónde proviene esta mujer o qué es, sino el legado que deja a su pueblo. La fórmula cienciaficcional está presente en *Almas*, pero podría no estarlo y el relato no sufriría una pérdida.

Con esta propuesta y estos ejemplos, cabe no obstante preguntarse, por un lado, si los textos que hacen uso de la ciencia ficción como modo y como fórmula son también ciencia ficción; y, por otro, qué aporta este acercamiento frente a la exploración de la ciencia ficción desde una perspectiva subgenérica, mencionada al principio de este artículo. Ambos cuestionamientos tienen una respuesta común y compartida. Si bien los subgéneros permiten la localización de temas, motivos e iconos cienciafccionales, al mismo tiempo invitan a la parcelación del género y, sobre todo, no contribuyen al desvelamiento de su funcionamiento. El acercamiento que propongo, por el contrario, al reconocer rasgos de *estar* de la ciencia ficción en el texto, evita la parcelación, al tiempo que reconoce formas de convivencia, cogobierno o dominio entre la ciencia ficción y otros géneros. Esto no significa que los textos identificados como cienciafccionales “modales” o cienciafccionales “formulaicos” no pertenezcan a la ciencia ficción. O sí. *No* pertenecen a la ciencia ficción, pero *participan* de ella, se tiñen con sus colores pero a la vez se vinculan con otros géneros.

Me interesa especialmente restarle oscuridad al uso de “fórmula” o “formulaico”. El hecho de que un texto sea formulaico no le resta valía. Lo que pretendo resaltar con esta propuesta es que el género tiene distintas formas de aparecer en cada texto, pero eso no necesariamente lo desnaturaliza. El recurso cienciaficcional está presente en todos los ejemplos mencionados aquí, si bien en distintos grados y con distintas texturas. La fórmula, si bien es lo más alejado de un género “puro” tiene también un grado de participación en éste, aunque, como hemos visto, puede ser sustituida sin provocar daño al relato rector.

Desde mi perspectiva, entonces, y en el caso específico de la ciencia ficción, el género se presenta con vestimentas diversas; sus preocupaciones serán similares en la mayoría de textos. Esto redundará en que en algunos casos, la ciencia ficción será la dominante en los textos y, por lo tanto, aparecería como fagocitadora de los géneros que tengan contacto con ella; en otros, será ella la absorbida, y sólo se le podrá detectar como una muestra formulaica, pero ahí estará. Asimismo, mientras que no me parece que la parcelación subgenérica sea la más funcional para el estudio de la ciencia ficción, tampoco me parece



inútil, pues su ventaja es que destaca los temas principales que rondan la ciencia ficción.

Lo importante es destacar y aclarar aquí que la detección del funcionamiento diverso de la ciencia ficción en los textos y la conclusión de que ésta no está presente con la misma intensidad ni comando de la narración en todos ellos, no disminuye su calidad, ni tampoco altera su pertenencia a, o su participación en el género, simplemente busca clarificar las formas variadas en que es posible encontrarla. Con todo, me parece que el entendimiento que propongo de la ciencia ficción como un género capaz de funcionar también como un modo y una fórmula, es más inclusivo y menos parcelario, a la vez que evita la división entre textos que son “real SF”, como diría Brian Aldiss, y los que no lo son; y busca, más bien, encontrar un equilibrio en el que cada texto que participe de y en un género encuentre su sitio.

#### BIBLIOGRAFÍA

- Altman, R. (2000 [1999]). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.
- Attebery, B. (1992). *Strategies of Fantasy*. Bloomington/Indianaáolis: Indiana University Press.
- Berger, A. A. (1992). *Popular Culture Genres: Theories and Texts*. California: Sage Publications.
- Derrida, J. (1980). “The Law of Genre”, *Critical Inquiry* 7.1: 55-81.
- Dubrow, H. (1982). *Genre*. Londres/Nueva York: Methuen.
- Fowler, A. (1982). *Kinds of Literature: An Introduction to the Theory of Genres and Modes*. Gran Bretaña: Clarendon Press/Oxford University Press.
- Guillén, C. (1985). *Entre lo uno y lo diverso. Introducción a la literatura comparada*. Barcelona: Crítica.
- Jameson, F. (1975). “Magical Narratives: Romance as Genre”, *New Literary History* 7.1: 135-163.
- Mann, G. (ed.) (2001). *The Mammoth Encyclopedia of Science Fiction*. Nueva York: Carroll & Graff Publishers.
- Matheson, R. (2006 [1954]). *Soy leyenda*. Barcelona: Minotauro.
- Novell, N. (2008). *Literatura y cine de ciencia ficción. Perspectivas teóricas*. Barcelona: Universitat Autònoma de Barcelona. Tesis doctoral no publicada.
- Card, O. S. *El juego de Ender* (2004 [1987]). Barcelona: Byblos.
- Heinlein, R. (1959). *Starship Troopers*. Nueva York: Ace Books.
- Keyes, D. (1994 [1966]). *Flowers for Algernon*. Londres: Gollancz.
- Robinson, K. S. (1993). *Red Mars*. Nueva York: Bantam.
- Robinson, K. S. (1995). *Green Mars*. Londres: Voyager.

- Robinson, K. S. (1996). *Blue Mars*. Londres: Voyager.
- Russ, J. *Almas* (1984). Barcelona: Acervo.
- Shepard, L. (1989 [1984]). *Ojos verdes*. Madrid: Júcar.
- Simmons, D. (1993 [1989]). *Hyperion*. Barcelona: Ediciones B.